NBA JAM: JOGUE COM O PRESIDENTE!

GAMERS

EDITORA ESCALA

MEGAMAN X
COMPLETÍSSIMO
COM MAIS DE
60 FOTOS!

SNES
PERNALONGA
FLASHBACK

OS GAMES
DO PODEROSO
JAGUAR

MEGA
CASTLEVANIA

SEGA CD
MICROCOSM
GROUND ZERO

4 POSTERS:
PREDADOR
SUPER SF2
MEGAMAN
CHUN LI

ÍNDICE

A ESPERA ACABOU!

Eis que, depois do aperitivo que foi a Edição Especial de Pré-Estréia, finalmente chega às bancas o legítimo número 1 da GAMERS. Ah, e você vai ver logo de cara que ela ficou muito diferente!
Pra começar, GAMERS está com muito mais quadrinhos: uma história completa de dez páginas, mais a aclamada página de Dicas do Capitão Ninja. Isso sem falar nos quatro posters exclusivos - um deles, atendendo a pedidos, trazendo a gatíssima Chun Li (fiquei com ciúmes, mas o leitor é quem manda!).
A seção de RPG de mesa continua firme, destacando Battletech e o lançamento DEMOS Corporation.
E não tem games, pô? Claro que tem! Megaman X, Pernalonga, NBA Jam, Flashback, Castlevânia, Microcosm, Ground Zero e os games do novíssimo Jaguar.
Agora, falem a verdade: isso é que é revista, heim?

CAPITÃO NINJA

JAGUAR - pág. 10

MEGAMAN X - pág. 6

NBA JAM - pág. 15

CASTLEVANIA - pág. 38

MICROCOSM - pág. 40

NOTÍCIAS DO DARIUS 4
DICAS BATATA 13
QUADRINHOS 16
CARTAS 42
FERAS DO TRAÇO 44
DICAS DO CAPITÃO NINJA .. 46

SNES

MEGAMAN X 6
PERNALONGA 14
NBA JAM 15
FLASHBACK 16

MEGA

CASTLEVANIA 38

SEGA CD

MICROCOSM 40
GROUND ZERO TEXAS 41

RPG

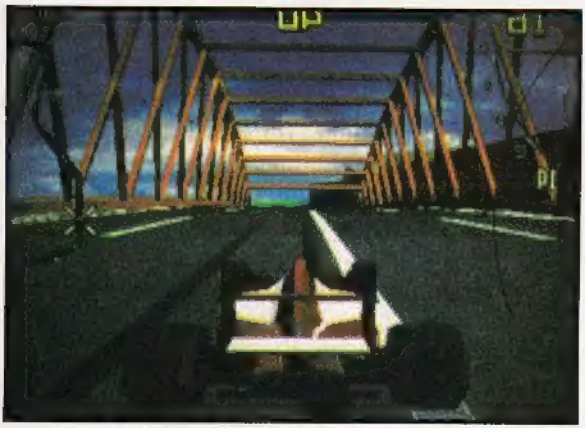
DEMOS 35
BATTLETECH 36

ESPECIAL

JAGUAR 10
CYBERMORPH 11
CRESCENT GALAXY 11
EVOLUTION DINO DUDES 12
RAIDEN 12

NOTÍCIAS DO DARIUS

NINTENDO 64-BITS ARREGAÇA!



Virtua Racing e Daytona: ultrapassados?

Muita coisa já foi dita sobre o Projeto Reality da Nintendo - mas agora pintaram notícias inéditas: as especificações técnicas do novo console!

A Nintendo estaria interessada no novo processador experimental da Silicon Graphics, o **R-4400**, com velocidade de 150 Mhz. O modelo antigo, o R-4000, foi usado para criar os efeitos dos filmes Exterminador do Futuro 2 e Jurassic Park. Já o revolucionário R-4400 ainda não teve todo o seu potencial explorado, mas a NASA está interessada na sua utilização em programas aeroespaciais. Quando perguntado se o novo equipamento poderia se compa-

rar aos arcades Daytona e Virtua Racing da Sega, o diretor da Silicon Graphics riu ironicamente: "Um projeto tão avançado não pode ser comparado a algo já ultrapassado!"

A nova tecnologia deve chegar aos lares americanos e japoneses apenas em 95 - mas, nos arcades, ele pinta ainda este ano.

MAIS POLÍGONOS PARA O SUPER FX

A softhouse Electro Brain acaba de mostrar **Citadel**, um game com gráficos poligonais em 3D que utiliza o chip Super FX da Nintendo - aquele do Star Fox. O jogador ajuda um robô transformer em sua busca para reunir os cinco pedaços de Inteligência Artificial de um computador, e restaurar a paz na Galáxia. O game foi programado pelos próprios inventores do chip SFX, e está sendo lançado agora em Abril.

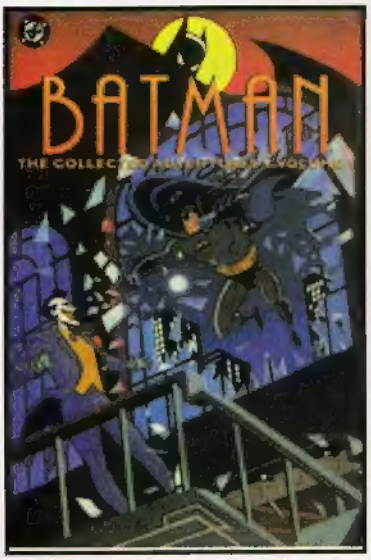
Citadel: mais gráficos poligonais

O MAIS PODEROSO GAME DE PORRADA DO MUNDO!

Um representante da SNK no Japão divulgou a seguinte notícia: "Estamos produzindo o maior jogo de luta que alguém já imaginou!" Segundo ele, o tempo necessário para desenvolver um bom jogo varia entre 8 e 10 meses. O projeto deste novo game, porém, já está em andamento há 20 meses - e ainda não terminou!

O jogo irá reunir o melhor de todos os games de porrada: a competição de Street Fighter II, as imagens e a violência de Mortal Kombat, os efeitos com zoom de Samurai Shodown, a trilha musical de Fatal Fury e os gráficos 3D de Virtua Fighters. O nome do game ainda não foi divulgado, mas ele não fará parte da série 100 Mega-Shock (que reúne apenas títulos com mais de 100 Megas de memória), pois terá mais de 200 Megas - ou quem sabe 300? Outra pergunta que ficou no ar é sobre a junção de vários personagens de outros games em um superconfronto. Se tudo isso for verdade, vai ser de cair o queixo - e o olho, a boca, a cabeça...

NOVO BATMAN VEM PARA OS GAMES



Pois é! O homem-morcego está pintando no seu console de novo. Ele já estrelou três títulos no Nintendinho, dois no SNES, três no Mega, um no Master, no Game Gear e até no Sega CD. Tá achando muito? "É pouco," diz a Konami, que já está trocando figurinhas com os estúdios da Warner Bros. desde outubro e quer bancar um game baseado em *Batman - The Animated Series* (*Novo Batman* no Brasil). Segundo a Konami, o jogo terá versões para SNES, Mega Drive, Nintendinho e Game Gear. Santos cartuchos!

JOGOS DA KONAMI PARA 3DO

É isso aí! A Konami, uma das maiores produtoras de games do mundo, anunciou em carta oficial à imprensa que está muito interessada em embarcar no projeto 3DO: afinal, as empresas que produzirem jogos para o console terão direito a uma boa porcentagem sobre o lucro das vendas - bem maior que a oferecida pela Nintendo, Sega, SNK ou NEC. Bem, com isso o pessoal engravatado deve ganhar uma bela grana! Mas, e nós?

Ganhamos muito também. Segundo os técnicos da Konami, só para começar, a softhouse está pensando em lançar dois games de tiro - dois clássicos dos arcades que fazem muito sucesso também nos consoles da Nintendo: uma nova versão de Gradius, até agora batizada como **Super Gradius - The Final Battle**; e **Special Force - Twin Bee**. A princípio os jogos serão para apenas 1 jogador - mas isso pode mudar, já que a Konami também tem em vista o lançamento de um adpatador para conectar vários controles.

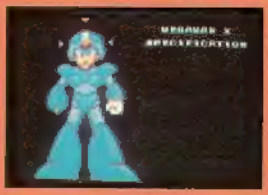
A ESTRATÉGIA COMPLETA PARA ARREGAÇAR TODOS OS ROBÔS DESTE GAME

Atendendo a pedidos, o robô favorito dos gamemaníacos dá o ar da graça no SNES. Tá legal, os gráficos são animais, as armas são detonantes, e a trilha sonora deixa no chinelo todos os Mega Man jamais lançados - mas, no fundo mesmo, o jogo não mudou nadinha! Continua o velho esquema de escolher uma fase, derrotar um chefe, surrupiar a arma dele e usá-la para ajudar no combate ao chefe seguinte. E o desafio consiste justamente em descobrir qual a melhor arma para encarar cada um.

· CONTINUA DIFÍCIL

Quem achou que a versão para SNES teria um número maior de chefes, errou feio. Continuam sendo oito, com alguns chefões mais ferrados no final. Já a dificuldade, essa continua grande - marca registrada de todos os jogos Mega Man. Fica difícil terminar o game sem uma estratégia. Heim? Alguém falou em estratégia? Ora, que coincidência! Temos uma aqui, prontinha para vocês...

HISTORINHA...



O renomado gênio da robótica Dr. Thomas Light, criador do lendário robô Mega Man, desenvolveu o protótipo de uma nova série de robôs. A nova tecnologia lhes daria a capacidade de pensar, sentir e tomar decisões. Mas ninguém pode prever do que é capaz um robô com pensamento independente. Se um deles quebrasse a Primeira Lei da Robótica - "um robô nunca deve fazer mal a um ser humano" - os resultados poderiam ser catastróficos. Nada na Terra seria capaz de detê-lo.

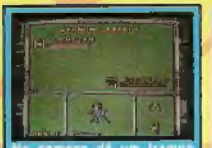
Sabendo disso, o Dr. Light foi muito cuidadoso quando testou seu novo design. Ele colocou seu único modelo, Mega Man X, em uma câmara de diagnóstico para começar anos de testes. Mas o idoso cientista sabia que estava com os dias contados, e não havia ninguém para continuar seu trabalho. Por isso ele lacrou seu laboratório e deixou instruções para que qualquer um que tropeçasse nelas soubesse o que fazer com Mega Man X.

A câmara ficou intocada durante trinta anos...

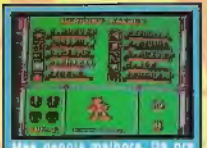
Dr. Cain foi o primeiro a descobrir o laboratório e continuar a pesquisa. Mas, em sua ansiedade de mostrar ao mundo a nova tecnologia, Cain não tomou os devidos cuidados: o resultado foi que os robôs com pensamento independente se rebelaram, tornando-se Mavericks. Liderados por Sigma, o mais forte e inteligente dos robôs de Cain, os Mavericks deram início à destruição de toda a vida humana sobre a Terra.

Na tentativa de evitar o genocídio global, Cain despertou Mega Man X e o enviou justamente com seu único robô "bom", Zero, em uma caçada aos Mavericks. A luta será desigual, a menos que Mega Man X encontre as peças construídas para ele pelo Dr. Light 30 anos atrás e espalhadas pelo mundo. Talvez assim a Terra tenha alguma chance...

Como em todas as outras versões, Megaman deve detonar oito chefes e depois buscar o chefão final



No começo dá um trampo danado! Você não tem nenhum item, e vai ter que pegar tudo pelo caminho



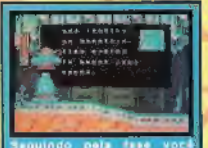
Mas depois melhora. Dá pra descolar mais energia, armas mais fortes, proteções e carregadores de energia especial

A primeira fase do game é sempre a mesma: uma cidade caindo aos pedaços, destruída pelos robôs do mal - os Mavericks

Duas destas naves aparecem nessa fase. Fique atirando pelo canto esquerdo da tela e fuja dos tiros

No final você encontra Vile, com seu jetpack. Você não consegue destruí-lo, mas isso faz parte da história. Seu amigo Zero aparece e te livra a cara

A melhor fase para começar é a do Chill Penguin - mas também seria bom se você tivesse em mãos a arma *Fire Wave*, que você ganha quando derrota o Flame Mammoth

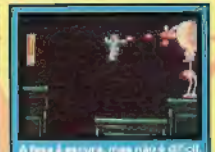


Seguindo pela fase você encontra uma das cápsulas que o Dr. Light lhe deixou. Com ela você poderá correr usando o "Dash"

Quando pular no buraco após esta cena, dê um salto com o robô e no alto pule para fora dele. Uma redoma (gua) à direita guarda um "Heart Tank". Use a arma *Fire Wave* para destruí-la

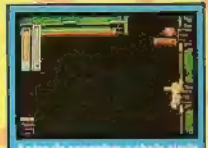
Esse é Chill Penguin, o chefe. É invencível quando escorrega em sua direção. Contra ele, a melhor arma é o *Fire Wave* - mas, na falta, o velho X-Buster resolve

Fase do Spark Mandrill. Indo por baixo você encontra um sub-tanque de Energia. Mas, para pegá-lo, vai precisar da arma *Boomerang Cutter* - que você desenvolve vencendo Boomer Kwanger



A fase é escura, mas não é difícil. Só tome cuidado com os buracos, e atire em tudo que aparecer pela frente

No meio da fase pinta um sub-chefe. O melhor momento para acertá-lo é quando ele está no chão. Fique esperto com os raios



Antes de encontrar o chefe ainda tem esse "Heart Tank". Pegue-o também com o *Boomerang Cutter*

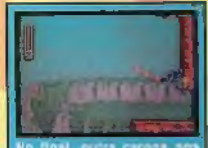
Eis Spark Mandrill, o dono do pedaço. Mantenha distância e acabe com ele usando o *Shogun Ice*

Fase de Armored Armadillo. Pegue carona nos carrinhos, não pule e nem caia nos espinhos

Quando chegar nesse local, pendure-se na parede e deixe a máquina passar. Vá para a esquerda e descole outro sub-tanque

Nesse local cuja linda para a esquerda e destrua esta máquina o mais rápido que puder. Você vai ver que, mais adiante...

...há um outro "Heart Tank". Mas só dá pra pegar se a máquina não destruir a parede que você precisa escalar



No final, outra carona nos carrinhos. Eles levam você até o chefe da fase

A melhor arma para usar contra esse tatu é o *Electric Spark*. Fique atirando e pulando de tiros do Armadillo.

Glub, glub! Na fase do Launch Octopus, mantenha distância dos submarinos e fique esperto/esperta com os espinhos: eles matam na hora!

Pegue carona no redemoinho perto das bombas e suba no navio. Mande bala. Quando ele afundar, vá junto.

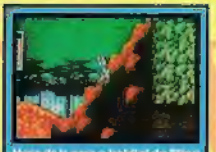
Vá para a direita de onde o navio afundou e destrua a cobra, acertando a cabeça e a cauda. Depois siga mais para a direita e pegue mais um "Heart Tank".

O chefe da fase, Launch Octopus. Contra ele use o Rolling Shield, pule seus torpedos e atire bastante.

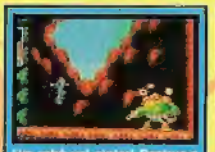
Próximo estágio: Boomerang Kwanger. Vá subindo, sempre sem perder muito tempo.

No alto desse fase mais um "Heart Tank" o espera. Pegue-o com o *Boomerang Cutter*. Seu Life está ficando cheio, hein?

O Boomer é rápido e fica invisível. Para destruí-lo, atire sem parar com o *Nemming Torpedo*.



Hora de ir para o habitat do Sting Chameleon. No local da foto, pule para alcançar a parede e suba.



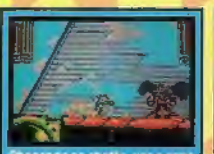
Um robô vai pintar! Destrua-o atirando nos olhos, com isso aparecerá a cápsula que guarda uma armadura para Megaman.

Desça pelo buraco próximo ao local onde encontrou a armadura. Lá embaixo há mais um "Heart Tank" esperando.

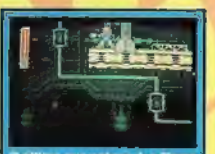
Olhai o Sting. Detone-o usando o *Boomerang Cutter*. Logo que acertá-lo atire para o outro lado. Repita a operação várias vezes. Bico, cara!

Fase do Storm Eagle. Chegando no topo dos elevadores, corra e pule para a esquerda. Lá tem outro "Heart Tank". Atire também nos tatrões da foto para alcançar outra cápsula, contendo um elmo.

Pegue este elevador, suba na torre e detone tudo lá em cima. No final, um sub-tanque para compensar o esforço.



Chegando no chefão, use a arma *Chameleon Sting* de uma distância em que acertam os três tiros. Não deixe que Storm derrube você com uma ventania.



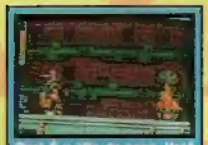
O último que sobrou é o Flame Mammoth. Na fase dele, suba as plataformas indo para a esquerda, corra e pule. Ele outro sub-tanque.

Mais uma cápsula. Para pegá-la pule no local indicado pela foto e suba. A cápsula aumenta o poder de todas as suas armas. Uau!

No canto inferior direito está um "Heart Tank" solitário. Agarre-o. Agora a sua energia está no máximo possível!

A melhor arma contra o Flame Mammoth é o *Storm Tornado*. Mas, se quiserem comer a trombe dele, dê vários tiros com o *Boomerang Cutter*.

Equipado com todas as armas e itens, chegou a hora de ir atrás de Sigma. Use o X-Blaster para destruir os inimigos nas plataformas.



Ops! É o Vile de novo. Você ainda não consegue destruí-lo, e novamente Zero salva seus fundilhos - mas não os próprios. Tadinho!

Sem seu robô, Vile está de igual -para-igual com nosso herói. Use o *Hamming Torpedo* e fuja do maluco

Acabando com Vile uma nova fase aparece - e todos os robôs anteriores voltam. Mas você já sabe como acabar com eles, não é?

O chefe é essa aranha mecânica. Use o *Shotgun Ice* contra ela, e procure ficar fora de seu alcance

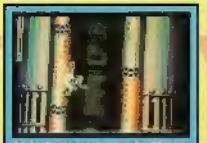
O inimigo agora é o Careta. Use o *Chameleon Sting* e destrua primeiro as bolas coloridas.

Só depois ataque o nariz. Fica mais fácil fazendo nessa ordem. Só não vá cair nos espinhos, OK?

Após a Careta, uma fase *Tresquinha* - mas é pouca coisa. Logo aparece The Tank para acabar com o sossego

Quando esse cara começar a formar uma bola no centro, prepare-se. Passe a milhão dando um "Dash". Moleza

Use o *Boomerang Cutter* para detonar a máquina, e cuidado para não ser esmagado. Sanduíche de Megaman? Eu, bem?



Ahá! Esta é a torre de Sigma. Certifique-se de estar com a energia no máximo antes de encarar a fera

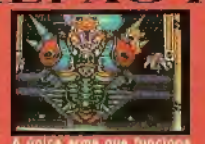
Sigma literalmente solta o cachorro em você! Acabe com ele usando o Shotgun Ice, com cuidado para não perder nem um pouco de energia

Sigma! Use o *Electric Spark* e pula nas paredes para fugir de seus ataques. Mas isso é só um aquecimento...

SIGMA, O CHEFÃO FINAL

Sujou! Depois de vencido, a cabeça de Sigma sai voando e se encaixa em um robozão. Vem chumbo grosso!

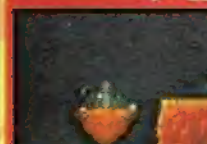
Sube nas plataformas com espinhos embaixo, mas cuidado com os raios e com o fogo do inimigo



A única arma que funciona contra a máquina de Sigma é o *Rolling Shield*. Nem adianta tentar outra. Agora só resta confiar na habilidade. Força, cara!

Yeah! É o fim de Sigma, você mostrou que é um verdadeiro gamemaníaco. Até a próxima!

VOCÊ CONSEGUIU!



JAGUAR

O Jaguar, como vocês já devem saber, é o novo console de 64-Bits da Atari. 64-Bits em termos, é claro, porque o Jaguar é equipado com tecnologia RISC - um novo sistema de processamento de dados que dá mais velocidade ao console. Sua paleta de cores ultrapassa os 16 milhões e cacetada, com uma resolução de 720 x 576, superior à todos os outros videogames domésticos. Tem também 32 canais de som, com qualidade de CD - mesmo em cartuchos. O CD mesmo sai no ano que vem.

Mas, mesmo com tudo isso, o que mais impressiona no Jaguar é o preço: mesmo muito superior aos consoles de 16-Bits disponíveis no mercado (SNES e Mega Drive), é muito mais barato. Apenas 249 dólares, bem menos do que o necessário para comprar um Mega com Sega CD! Problema: o aparelho vem com apenas um controle, um cartuco feinho (Cybermorph) e sem cabo de áudio e vídeo.

O controle do Jaguar é um show à parte: apesar do tamanho, é bem anatômico e fácil de manejar, com um fio longo que não atrapalha nem os gamemaníacos mais agitados. O controle tem também um teclado numérico, idêntico aos encontrados em telefones, até com teclas de rediscagem automática - o que deixa a suspeita de que, em um futuro desconhecido, o Jaguar possa usar modem.

Apesar do poder do console, os primeiros games para o Jaguar não são lá grande coisa. Isso se explica porque a Atari permaneceu muito tempo fora do mercado de jogos, desenvolvendo um ou outro título para arcades (como o Hard Driven) e para o portátil Linx. São eles: **Cybermorph**, **Crescent Galaxy**, **Evolution Dino Dudes** e o espetacular **Raiden** - e você vai conhecer todos AGORA!

ATARI - O RETORNO

Quem se lembra do antigo console de segunda geração da Atari (Pac-Man, Space Invaders, Donkey Kong, etc...) imagina que seria preciso muita cara-de-pau para a empresa voltar ao mercado. A Atari tinha nas gavetas um projeto chamado Panther, um console de 32-Bits - mas houve receio de que o aparelho não tivesse grande aceitação pelos gamemaníacos. Assistindo o progresso do Mega Drive e do Super Nintendo, a Atari achou melhor esperar pelo avanço da tecnologia e lançar logo um 64-Bits, muito mais poderoso, mas que pudesse igualar o preço dos concorrentes.

CYBERMORPH

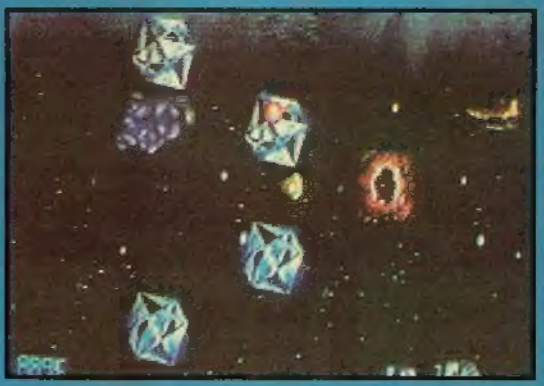
Uma tentativa frustrada de derrubar Star Fox e Silpheed

O cart que acompanha o Jaguar chama-se Cybermorph, um game de shooting com gráficos poligonais - ou seja, ao estilo de Star Fox e Silpheed. Tem gráficos e recursos superiores, mas poderia ter sido muito melhor. Afinal, capacidade não falta ao console. O jogo tem pontos muitos fortes, como a personagem feminina que o acompanha durante o jogo, com uma voz digitalizada belíssima.

Outro ponto a favor é a escolha do ponto de vista, pois você pode assistir à cena pela frente, por trás, pelos lados, de perto, de longe (a de dentro da nave, é claro!). Alguns itens aumentam o poder de fogo da sua nave, mas não espere um tiroteio dos grandes - porque outra falha de Cybermorph é a falta de ação: você parece estar atirando com estilingue! Conclusão: o jogo não é nenhuma "Brastemp", mas a gente precisa dar um desconto. Afinal, a Atari está fora do mercado doméstico há mais de DEZ ANOS!

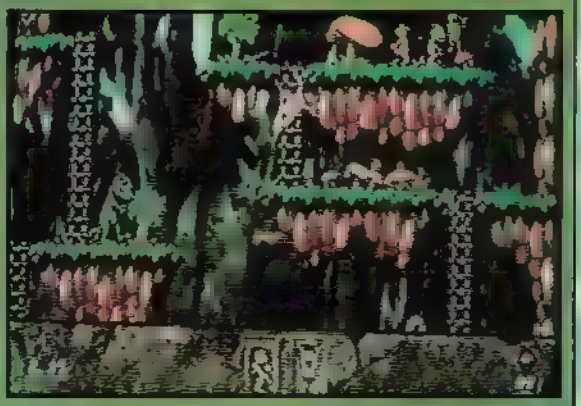
CRESCENT GALAXY

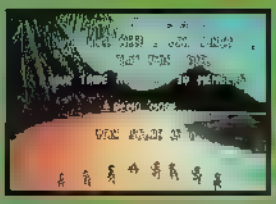
Impossível não lembrar de Star Fox!



Neste game você entra na pele manchada de Trevor McFur, o piloto de um caça espacial com uma namorada que é uma gata - ou melhor, uma lince! Trevor é enviado para conter algumas pequenas rebeliões, nada que um leopardo qualquer não possa dar conta. Mas isso é só a pontinha do iceberg, porque esses conflitos isolados vão resultar em uma guerra gigantesca.

O game é um shooting lateral, à semelhança de R-Type e Gradius - mas não tem a menor chance de virar clássico também. A imagens, com os 16 milhões de cores do Jaguar, podem fazer parecer que o visual do jogo é fantástico - mas espere só para ver em movimento: algumas naves e objetos têm efeitos esquisistos, com uma animação de sprites esculachada - e o cenário tem poucos planos de fundo, perdendo o efeito tridimensional. A trilha é de ótima qualidade acústica, mas as músicas e efeitos não acompanham. Nada impressionante.



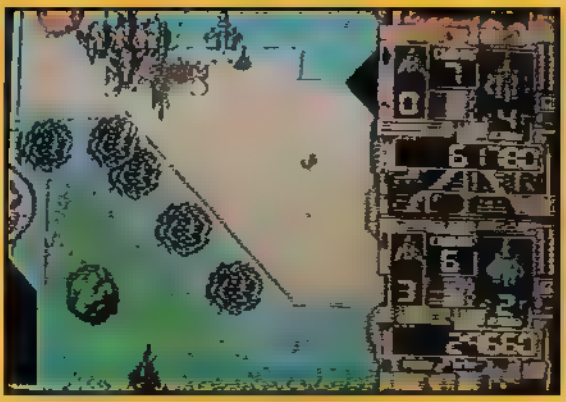


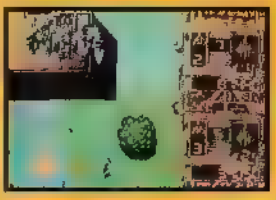
RAIDEN

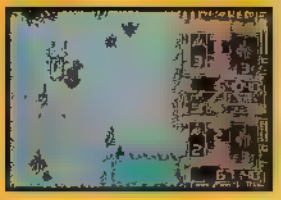
Ação como você nunca viu fora dos arcades!

Raiden é sem dúvida, o melhor dos quatro primeiros games lançados para o Jaguar. É mais um título que já existia em outros consoles, mas derruba todos de longe! Enquanto as versões para Mega e SNES perdiam em velocidade e riqueza de detalhes, o Raiden do Jaguar não deixa nada a dever ao arcade, com todos os cenários nos mínimos detalhes. Mas o melhor mesmo é que o jogo não fica lento quando a tela enche de inimigos (o odiado efeito *slowdown*), nem mesmo com dois jogadores simultâneos. O som está muito decente, com todas as músicas fiéis ao arcade.

A única possível reclamação é que o game está exatamente igual ao Raiden, mas este já foi lançado há uns três ou quatro anos! Além do mais, o arcade tinha 16-Bits, enquanto que o Jaguar tem 64! A Atari bem que podia ter melhorado o jogo um pouco, não? Mas tudo bem. Continua sendo imperdível!







DICAS BATATA

Confira aqui as melhores dicas para os games desta edição, cortesia dos pilotos da Equipe Batata Games!

FLASHBACK SNES

PASSWORDS

Modo Easy
1ª Fase BSCKT
2ª Fase JWLYX
3ª Fase RSVP
4ª Fase - DXCPT
5ª Fase SLMN
6ª Fase - ZTHRK
7ª Fase - CRLQXZ

Modo Normal
1ª Fase DLRCS
2ª Fase BGSFM
3ª Fase PRHG
4ª Fase - WNPQVX
5ª Fase NMRYL
6ª Fase - SNTHN
7ª Fase KLZHT

MEGA MAN X SNES

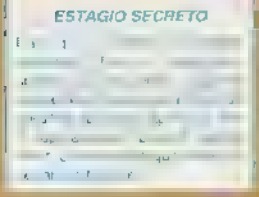
APELAÇÃO TOTAL!

Para começar o jogo com todos os Mavericks derrotados, todos os equipamentos especiais, 4 sub-tanks e os 8 corações recuperados (ou seja, tudo no máximo!), use esta password.

3 - 6 - 7 - 3
2 - 1 - 3 - 7
2 - 4 - 5 - 4

GROUND ZERO TEXAS SEGA CD

ESTAGIO SECRETO



CYBERMORPH JAGUAR

PASSWORDS

Level 1 1008
Level 2 1328
Level 3 9325
Level 4 9228
Level 5 3444

NBA JAM SNES E MEGA

ASTROS CONVIDADOS

Este jogo possui uma série de códigos secretos para jogar com vários personagens diferentes, desde o Presidente dos EUA até os programadores do game.
Para acionar os códigos, ao entrar com as iniciais, confirme apenas as duas primeiras e depois deixe o cursor sobre a terceira - mas não confirme.
SNES. após ter seguido as instruções acima, aperte e segure os botões L, R, Start e depois o botão correspondente ao jogador escolhido.
Mega. segure Start e aperte o botão correspondente ao personagem conforme mostrado abaixo.

Presidente Clinton
Iniciais: ARK
SNES, botão X
Mega, botão A

Vice-Presidente Gore
Iniciais: NET
SNES botão A
Mega botão B

Programador Turmell
Iniciais: MJT
SNES, Botão A
Mega, Botão A

Programador Riverr
Iniciais: RJR
SNES, Botão X
Mega, Botão B

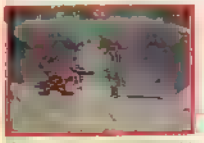
Programador Divita
Iniciais: SAL
SNES, Botão X
Mega, Botão C

Programador Air Dog
Iniciais: AJR
SNES, Botão X
Mega, Botão A

Programador Chow-Chow
Iniciais: CAR
SNES, Botão X
Mega, Botão C

PERNALONGA

O QUE E QUE HA, VELHINHO?

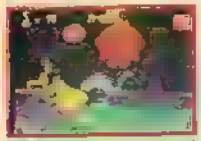


Vai ser divertido esses dias para o Perna. Tá fazendo o maior frio e o Hortelino já chegou para caçar coelho

No saloon você vai ter que ficar esperto com as balas marcadas dessa grandalhão

O diabo é o diabo tem cabeça dura. Amedronta ela atraindo-o para as paredes da arena

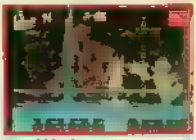
Nos tempos do Rei Artur, nosso herói precisa enfrentar o Cavaleiro Negro (e olha só quem é!)



Os marcianos estão aí! Quando puder use espelhos para refletir os raios. Cuidado com os buracos

Taz e tornado. Aperte o para a direita que ele racha a cabeça em uma arvore petrificada

Como você viu no desenho esse cara é mau. Fuja de seus ataques e chute quando ele ficar parado



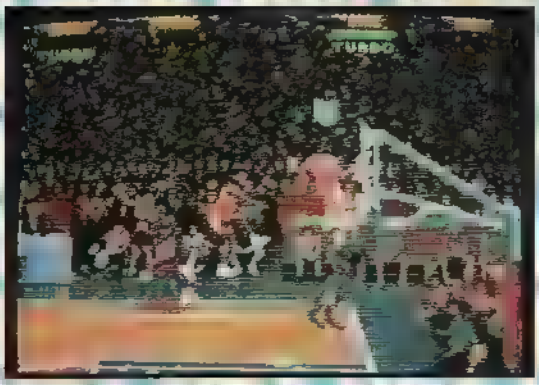
Na fábrica, use seus brinquedos para distrair os inimigos - e dê muitas gargalhadas!

Ultima fase. Cuidado com os gatos pretos, que eles dão azar. Peça ajuda a Pepe Le Gambá

Enfim, Patolino! Detone as latas e bisnagas de tinta, e depois caia de pau no pato

Ahh! O Patolino vai destruir o mundo! Será que ele consegue? BUM! Ha, ha, ha!

Como em todos os desenhos do Pernalonga, você é quem ri por último - e o Patolino ainda se ferra



Um superjogo de basquete, direto dos arcades para seu SNES

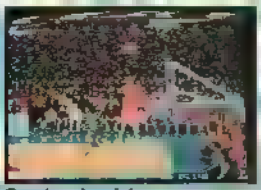
Depois dos games de luta, tá na cara que os títulos favoritos da galera são os de esporte - mas NBA Jam não é um game de esporte como outro qualquer, não senhor! É ANIMAL! Aqui você pode dar pulos de quatro metros, dar cambalhota no ar e estilhaçar as tabelas - além de enterrar a bola pegando fogo, como se fosse um Hadouken! São vinte e sete duplas da NBA para você escolher, cada jogador com os seus pontos fortes e fracos - velocidade, dribles, passes, cestas de três pontos e coisas assim.

No SNES a jogabilidade é excelente, pois os muitos botões do controle facilitam as jogadas. Os gráficos perdem um bocado para o arcade, mas mesmo assim são muito superiores aos da versão para Mega. Já o som nesse não é à dos melhores. Você pode controlar os dois jogadores sozinho ou entregar o segundo controle a um amigo - mas, sinceramente, jogar contra o computador é suicídio. Difícil demais! O melhor mesmo é descolar um adaptador para quatro jogadores e convidar a galera para um torneio.

NBA é repleto de macetes e dicas. Você pode até jogar com Al Gore, o vice-presidente dos States. Confira na seção Dicas Baiata

Chame toda a galera para uma disputa. Com um adaptador "Multi-Tap", são possíveis até quatro jogadores simultâneos

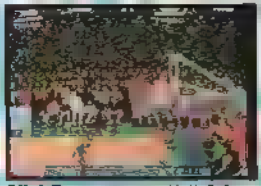
Fire Hadouken? A bola até pega fogo! Basta encestar três vezes seguidas sem que o adversário faça pontos. Three Ball Fire!



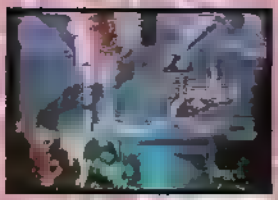
Ganchos bandejas e arremessos de três pontos também estão presentes no game. É fácil dar uma surra nos desavisados

Nos intervalos rolam cenas digitalizadas de enterradas. Uau!

Fuja dos "tocos" (bloqueios) com pulo altos e, se puder, arrebente a tabela do adversário. Seja mau!



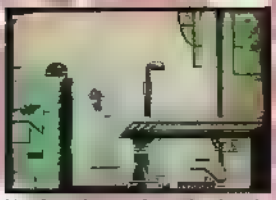
Clic! Faça pose para a foto e mande ver. Este é sem dúvida o game de basquete mais divertido que já pintou



Claro que o SNES não podia ficar sem sua versão deste que já é um clássico!

O clássico Flashback para SNES tem mais detalhes do que a versão para Mega

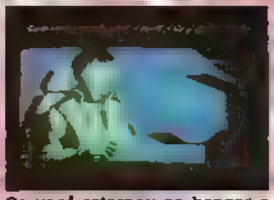
Apesar da menor velocidade do processador do SNES, as animações são belíssimas e os movimentos são lindos. Detone os caras com classe!



Você vai precisar tanto de raciocínio quanto de habilidade para se dar bem no game

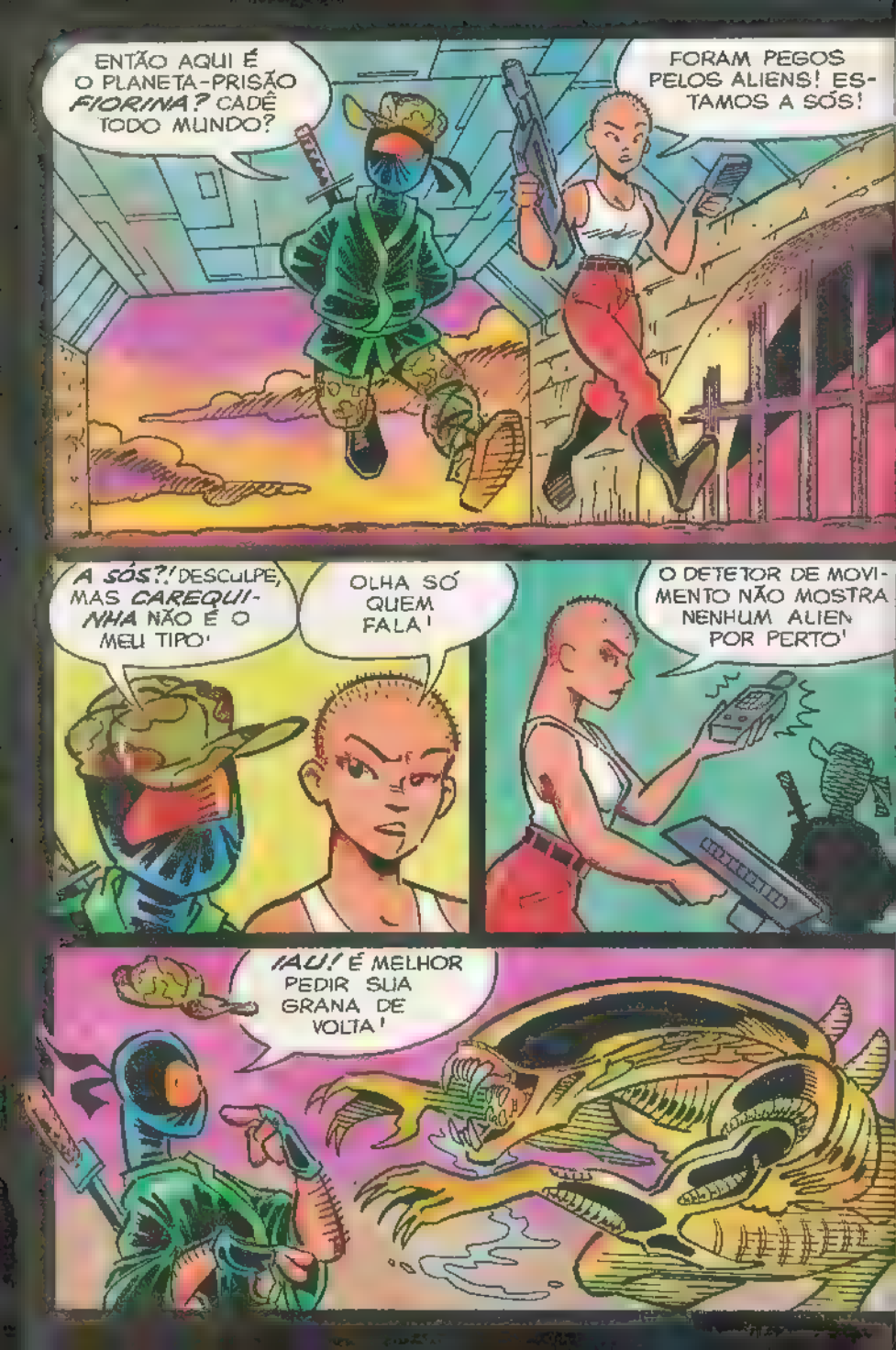
Pintam viagens interplanetárias. Volte para a Terra e depois procure pelos aliens em seu planeta de origem. Paz neles!

Na última fase você precisa destruir esse coração gigante. Alterne os lados, siga em frente, coloque a bomba no centro do planeta e caia fora



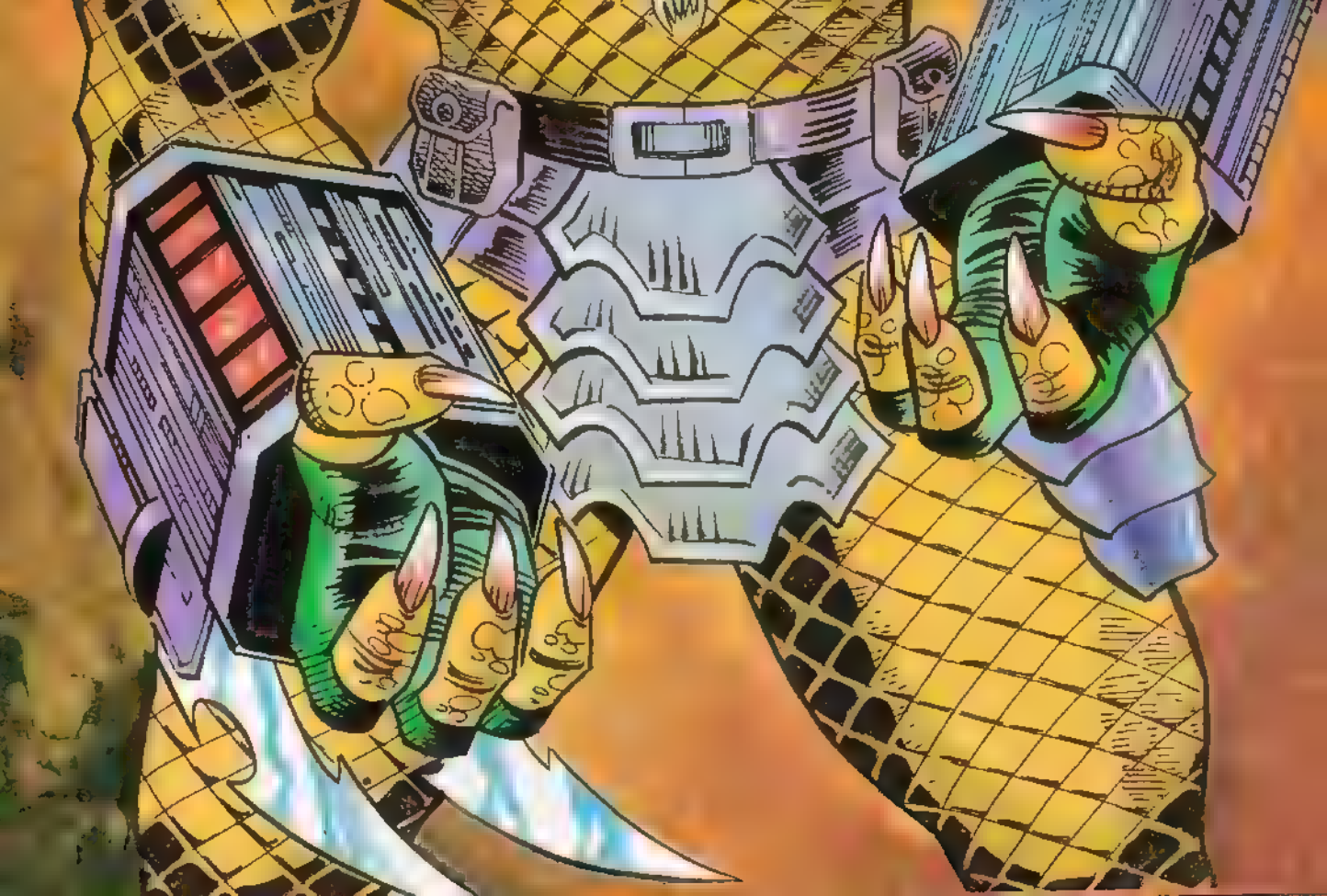
Se você retornou ao hangar a tempo e subiu no elevador, está salvo! Hora de tirar um cochilo até a próxima aventura...

CAPITÃO NINJA
ALIEN 3
AQUI TÁ CHEIO DE GOTEIRA!
Marcelo Cassaro


ENTÃO AQUI É O PLANETA-PRISÃO *FIORINA?* CADÊ TODO MUNDO?
FORAM PEGOS PELOS ALIENS! ESTAMOS A SÓS!
A SÓS?! DESCULPE, MAS *CAREQUINHA* NÃO É O MEU TIPO!
OLHA SÓ QUEM FALA!
O DETETOR DE MOVIMENTO NÃO MOSTRA NENHUM ALIEN POR PERTO!
IAU! É MELHOR PEDIR SUA GRANA DE VOLTA!

RATATATA
ABAIXE, SE O DETECTOR PODE TER FALHADO, MAS ISTO AQUI NÃO!
TATATAT
VOCÊ PODE SER BOM EM JOGOS DE LUTA, CAPITÃO NINJA, MAS DE ALIENS ENTENDO EU!
TÔ VENDO! BELO BANHO!
ESQUECEU QUE ESSES BICHOS TÊM ÁCIDO NO LUGAR DE SANGUE?
OPS!
TÁ CHEGANDO MAIS UM! AGORA VOU TE MOSTRAR COMO SE CUIDA DESSES BABÕES!

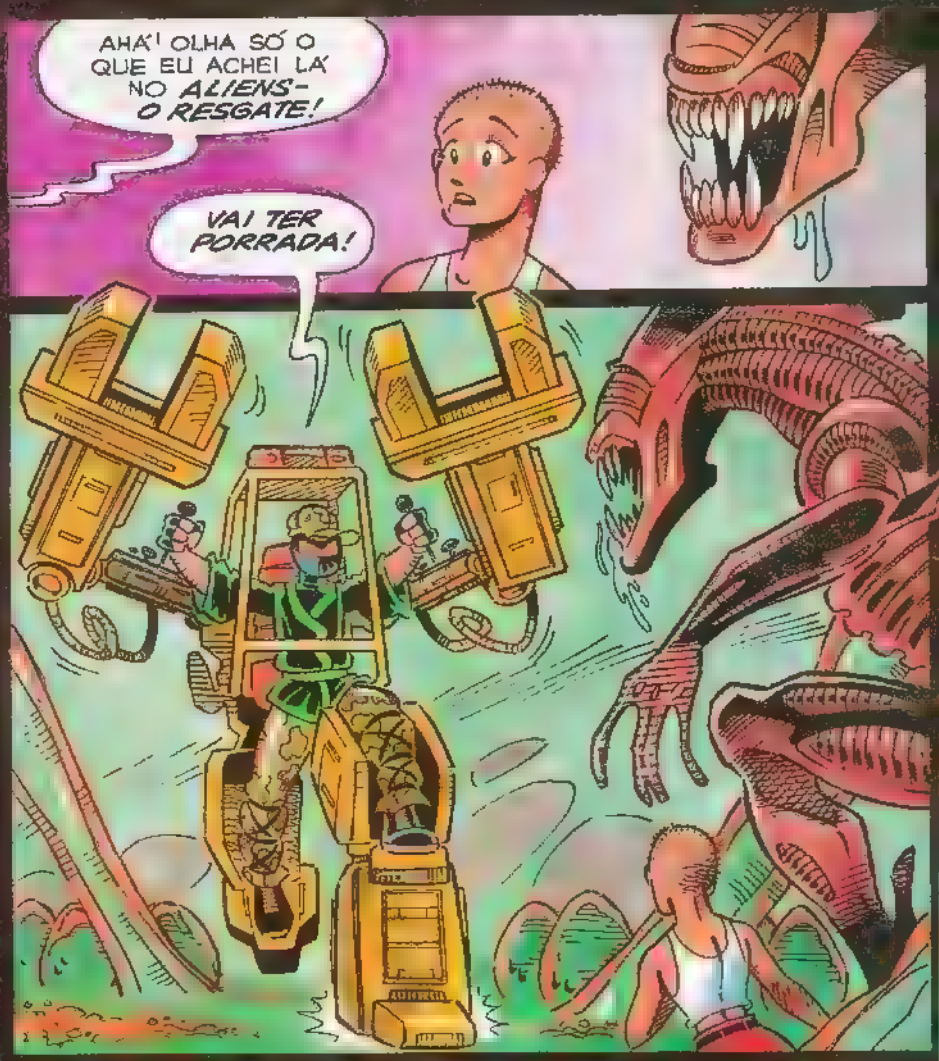
E VAI SER NO ESTILO CAPITÃO NINJA · BORDOADA NA MORINGA!
PEM!
PELAS BARBAS DO ZANGIEF!
PREDADOR!
QUEM? O QUÊ?
GAME ERRADO, GRANDALHÃO! AQUI É O ALIEN 3 E NÃO O ALIENS X PREDADOR!
FOI MAL, GALERA! VOU SAIR SAINDO!
'TÉ MAIS!



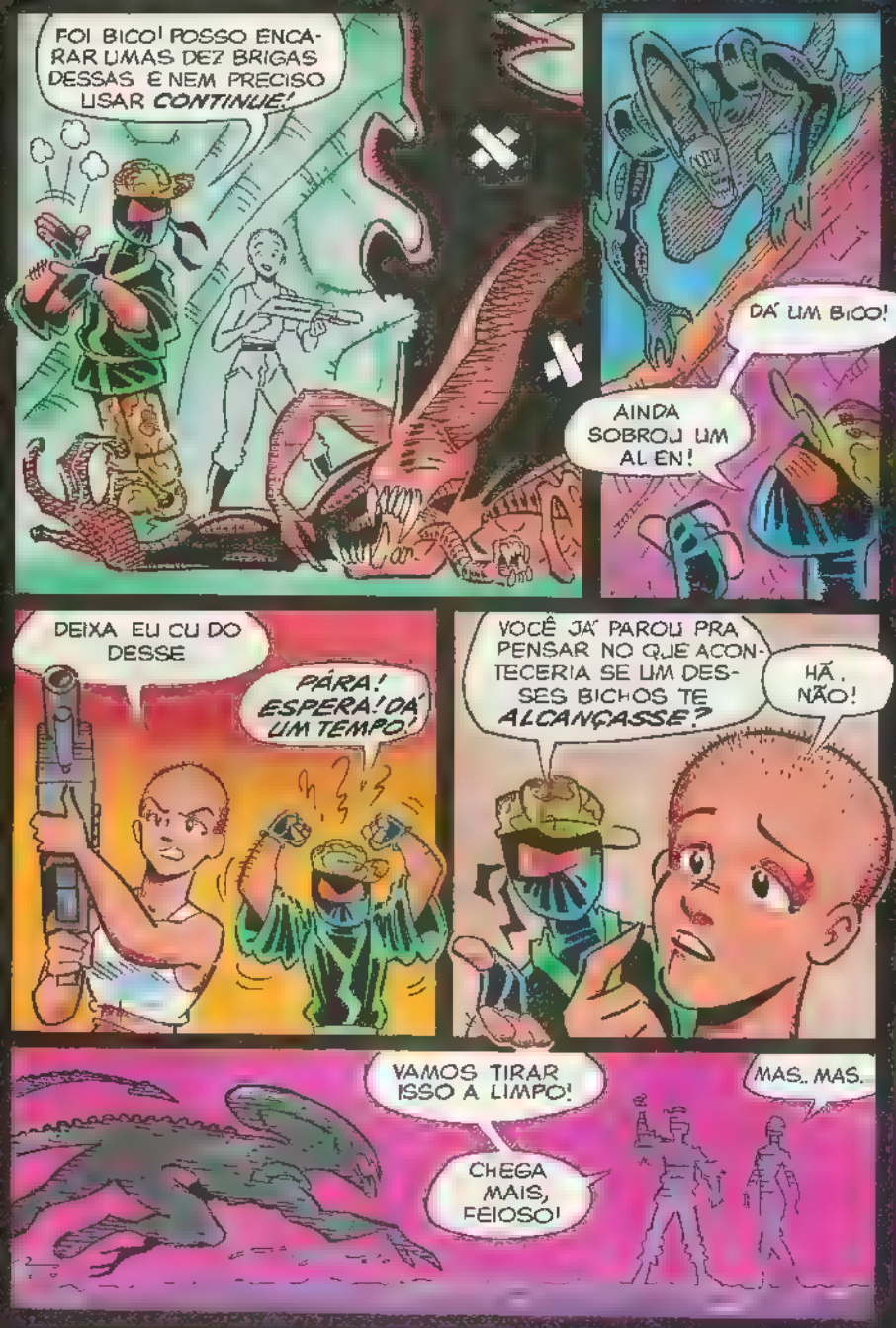
QUANTOS OVOS! AQUI É A CASA DO COELHINHO DA PÁSCOA?
SÃO OVOS DE ALIENS! CUIDADO COM ELES!
EI! NUNCA VI UM OVO ABRIR COMO SE FOSSE BANANA!
NHEC!
PELOS ESPINHOS DO SONIC!
MGFT!
OH, NÃO! UMA LARVA DE ALIEN PEGOU VOCÊ!
DÃ?

EU TE SALVO!
RATATA!
GRAANDE SALVAMENTO! PRECISAVA ESTOURAR MINHA CARA?
MAS..
EI! TÔ GRÁVIDO!
OH, NÃO! JÁ É TARDE DEMAIS!
HSSSS!
VOCÊ NÃO MORREU?
QUEM? EU?
SOU DURO DE MATAR!
ALÉM DO MAIS, DESCOLEI UMA DICA PARA CONSEGUIR VIDAS INFINITAS NO AL EN 3!

VAMOS VER SE ESSAS VIDAS INFINITAS VÃO AJUDAR AGORA! ESTAMOS QUASE NO FIM DO JOGO, E OLHA SÓ A CHEFE FINAL!
PELOS BIGODES DO SUPER MARIO!
O QUE ELA TÁ FAZENDO AQUI?
NÃO VALE! EU VI ALIEN 3 NO CINEMA! A RAINHA-MÃE NÃO APARECE NO FILME!
ISTO AQUI É GAME, NÃO FILME!
AH, É ASSIM?
TAMBEM SEI FAZER APELAÇÃO
QUE ?



ESTE QUADRO FOI CENSURADO EM NOME DA CAMPANHA CONTRA A VIOLÊNCIA NOS VIDEOGAMES (A MESMA QUE TIROU O SANGUE DO MORTAL KOMBAT!)


FOI BICO! POSSO ENCARAR UMAS DEZ BRIGAS DESSAS E NEM PRECISO USAR CONTINUE!
DÁ UM BICO!
AINDA SOBROU UM ALIEN!
DEIXA EU CU DO DESSE
PÁRA! ESPERA! DÁ UM TEMPO!
VOCÊ JÁ PAROU PRA PENSAR NO QUE ACONTECERIA SE UM DESSES BICHOS TE ALCANÇASSE?
HÃ, NÃO!
VAMOS TIRAR ISSO A LIMPO!
MAS.. MAS..
CHEGA MAIS, FEIOSO!

HEIM?!
ENTÃO ERA ISSO?
DANADINHO! ENTÃO É POR SSO QUE VOCÊS VIVEM BABANDO?
BEM QUE EU DESCONFIAVA DES SES ALIENS SEMPRE NO PÉ DA RIPLEY
AFINAL, MESMO CARE-QUINHA, A SIGOURNEY WEAVER AINDA É UMA GATONA!
AH! O AMOR É LINDO!
PAF!
A NÃO SER QUE SUA NAMORADA SEJA CIUMENTA E AINDA POR CIMA STREETFIGHTER!
OI, CHUN LI!
FIM

DEMOS CORPORATION

[illegible]

Os fãs de RPG, tanto os de [illegible] a falta de jogos em português. Assim como o Fantasy Star e [illegible] mesa conta apenas com uns poucos títulos traduzidos para a nossa língua - como o GURPS, por exemplo.

[illegible] acontece com os videogames, já existem no mercado jogos de RPG totalmente desenvolvidos por brasileiros. Primeiro veio o pioneiríssimo *Tagmar*, um jogo [illegible] escalachada do Dungeons & Dragons. A seguir veio o ótimo *O Desafio dos Bandeirantes*, [illegible] onde bandeirantes, jesuítas e índios enfrentam [illegible]

[illegible] surge um novo título nacional: *DEMOS Corporation*, um RPG de pura espionagem, com toda a parafernália dos agentes secretos tipo James Bond. Tarquínio Teles, estudante de engenharia mecânica, é um dos autores do jogo e concedeu uma entrevista exclusiva a GAMERS.

GAMERS - O que o levou a criar um sistema de RPG?

TARQUÍNIO - [illegible] *Mauricio Amaral curtimos RPG de mesa, e, quando começamos a desenvolver DEMOS, há quatro anos, ainda não existia nenhum RPG nacional.*

GAMERS - QUATRO ANOS?

TARQUÍNIO - *Isso mesmo. Foi um trabalho minucioso, com [illegible] intenção era criar um sistema [illegible] usar - mas sem deixar de lado o realismo.*

GAMERS - Mas os RPGs costumam seguir temas fantásticos, [illegible] científica. Por que espionagem?

[illegible] *que queríamos um jogo realista, e a espionagem é algo muito próximo do cotidiano. Agentes secretos usam pistolas, carros, artes marciais e computadores, [illegible] que ninguém precisa [illegible] espadas mágicas ou feitiços complicados.*

GAMERS - O que significa DEMOS?

[illegible] *origem grega. Um demos é uma espécie de clã ou irmandade, unida em prol de um mesmo objetivo. No jogo, trata-se de [illegible] luta em prol da humanidade.*

GAMERS - Em espionagem não podem faltar as perseguições de carros. DEMOS tem isso?

[illegible] *com regras especiais para pilotagem de automóveis, e um catálogo com 69 carros - todos reais, desde Ferraris e Corvettes.*

GAMERS - E quanto às armas? Nossos leitores são loucos por um [illegible]

TARQUÍNIO - *Sem problemas. O jogo tem um catálogo de armas bem completo, com todos os pormenores técnicos. São os tipos de pistolas, 6 submetralhadoras, [illegible] rifles e uma escopeta. Isso sem [illegible] facas, seco inglês, arco e flecha, taco de baseball.*

[illegible] DEMOS Corporation?

TARQUÍNIO - *Nas livrarias especializadas ou na Verdadeira [illegible] 255-0959, (011) 259-8953 ou (011) 62 0468. E estou disponível para esclarecer qualquer dúvida dos jogadores. Basta escrever para a Caixa Postal 5130, CEP 88040-970, Florianópolis - SC.*

CAPITÃO NINJA

BATTLETECH

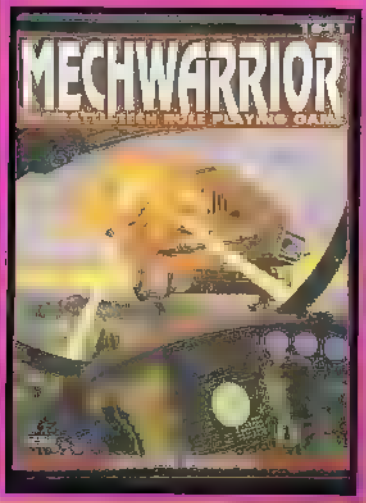
A humanidade vive uma nova Idade das Trevas. Cinco Estados Sucessores combatem sem tréguas pelos restos da Esfera Interior, onde reinou há muitos séculos atrás a Liga Estelar Unida. Mundos florescentes e prósperos foram devastados pela destruição e pela guerra, e deixados em ruínas. A tecnologia não só deixou de progredir, mas os equipamentos avançados do passado já não podem ser produzidos pelos mundos do Século 31. Gigantescas máquinas de guerra, os Mechs, combatem pelos escassos recursos em água e indústria, restos de tecnologia, fábricas de peças e máquinas avançadas, cujo controle permitirá a vitória final e o domínio do espaço conhecido.

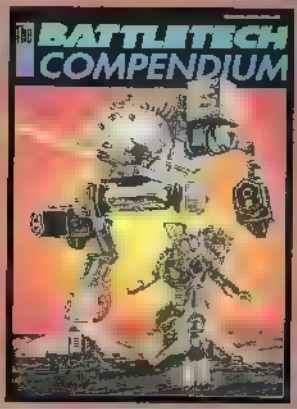
Este é o enredo do famoso BATTLETECH, um dos jogos de estratégia mais populares nos States onde cada jogador controla um time de robôs super-sofisticados, os Mechs. Provavelmente você vai achar os tais robôs um tanto familiares. Bem, não é sem motivo: eles foram pirateados do desenho animado japonês MACROSS (conhecido como ROBOTECH aqui no Brasil). Aconteceu que por algum motivo, os japoneses não criaram - e o jogo acabou se tornando um grande sucesso. Existe inclusive, em Chicago, um grande salão de realidade virtual - o **Centro de Treinamento de Mechguerreiros** onde vários jogadores podem controlar Mechs e enfrentar um batalhão de inimigos. Foram lançadas versões até para PC, Master e Nintendinho 8-Bits.

Ah, mas não se iluda! Não vá pensando que jogar BATTLETECH é tão simples quanto encarar uma partida de

BATTLETECH EM RPG

Se você não é chegado a jogos de estratégia, não tem problema: o módulo MECHWARRIOR vem com todas as instruções para transformar BATTLETECH em um jogo de RPG, completo com personagens como pistoleiros, veteranos, nobres, pilotos, mecânicos e Mechguerreiros. A precisão dos detalhes é impressionante, com dados técnicos e políticos sobre o mundo do Século 31 - os Estados Sucessores, os clãs, viagens espaciais, equipamentos, títulos e nobreza. Só um probleminha: até agora, MECHWARRIOR só está disponível em inglês.





videogame. O jogo é complicadíssimo, com um manual de 54 páginas que deve ser estudado em cada detalhe - desde as regras de movimento e combate aos dados técnicos de 14 Mechs diferentes, e ainda instruções para criar suas próprias máquinas de combate.

BATTLETECH não é exatamente um RPG, mas sim um jogo de estratégia como o famoso *WAR*, ou os *Populous* e *Simcity* dos videogames. Não é a interpretação dos personagens que conta, mas o modo como você planeja seus ataques e movimenta as tropas de Mechs pelo tabuleiro. É por isso que ao contrário dos outros RPGs BATTLETECH não pode ser jogado sem miniaturas, sejam elas de papelão como as que vêm na caixa do jogo, ou de chumbo, compradas separadamente.

BATTLETECH tem duas grandes vantagens para o público brasileiro: a primeira é que em 1991 o módulo básico foi publicado em Portugal. Ele é exatamente igual à edição americana, com mapas, dados, regras e Mechs de cartolina para jogar. BATTLETECH em português pode ser encontrado nas livrarias de importados.

A segunda vantagem são justamente as miniaturas de chumbo. No Brasil já existem fabricantes que produzem cópias fiéis dos robôs usados no jogo. E montar e pintar os Mechs de chumbo costuma ser quase tão divertido quanto jogar com eles! As miniaturas, como o jogo, também estão à disposição nas livrarias especializadas.

CAPITÃO NINJA

[illegible] estava muito enganado!

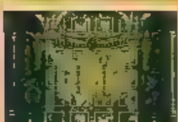
S[illegible] Mega [illegible] vampiros [illegible] versão do clássico [illegible] chega [illegible] o 16-Bits da Sega, em uma aventura que não [illegible] outras [illegible] versão [illegible] Simon [illegible] caça-vampiros da pesada [illegible] não... [illegible] ainda não foi desta vez [illegible] um Castlevania [illegible] jogar [illegible]

Muitos anos [illegible] desde que Drácula foi destruído [illegible] o caçador de vampiros [illegible] Jones. Tudo [illegible] até que uma feiticeira [illegible] resolveu executar [illegible] Elizabeth Bartley, sobrinha [illegible] Drácula. Ela tem até dois [illegible] no pescoço [illegible] heróis [illegible]

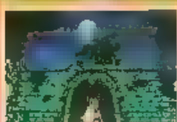
OS NOVOS CAÇA VAMPIROS

John Morris foi chamado para acabar com a Condessa Bartley antes que seu [illegible] diabólico seja concluído. Como todos os seus antecessores, ele é treinado nas técnicas de caça aos vampiros [illegible] místico. [illegible] para pendurar-se e balançar sobre os obstáculos.

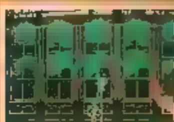
Eric Lecarde [illegible] para esta [illegible] se vingar da Condessa Bartley por ter transformado o grande amor de sua vida, Gwendolyn, em uma vampira. Pode usar sua lança para saltar a grandes alturas, como se fosse salto [illegible] vara.



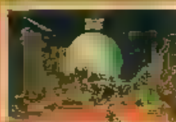
Sempre que derrotar um chefe, você ganha um password da próxima fase - com o mesmo número de vidas e continues que possuía



Em nossa jornada usamos Eric Lecarde, pois com seus pulos altos ele leva vantagem sobre John Morris



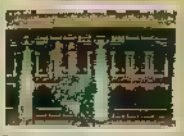
As armas que seu herói carrega sempre têm 4 níveis de força, e no máximo ela fica em chamas. Ele é o primeiro chefinho: bata nele e cuidado com as janelas que quebram



Chegou o primeiro chefão de fase. Mantenha uma distância razoável e golpeie sempre. Se você colocar o controle para o alto ao usar um item, o golpe sai diferente

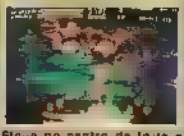
Na segunda fase suba pelas quedas dágua, bata no feiticeiro e lute contra dois cavaleiros gigantes

O chefão da fase é esse "nanico" de pedra. Comece quebrando o seu corpo para que ele diminua de tamanho e não bata no teto.



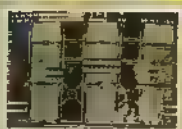
Quando ele estiver menor, acerte o olho do malandro. Alguns golpes são suficientes

Na Itália você começa com uma longa subida pelas torres. O último chefe desta fase está no topo. Lá no céu!



Fique no centro da torre e golpeia para o alto. Quando o morcegão investir contra você, pau nele!

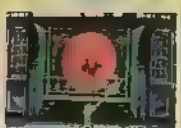
Em meio à guerra mundial, aguarde o momento certo para pular sobre as plataformas. Se for o caso, ataque primeiro e só depois pule



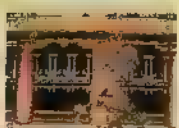
Isso aí é o chefão. Acerte a bola no centro e quando ele atacar, fuja para as plataformas de cima. É bico!

Dentro do palácio tome cuidado com os lustres. E, quando chegar nessas caras de foto, fique golpeando para cima sem parar

Ao chegar nessa cara (ou melhor no que sobrou dele), mantenha distância e fuja de suas investidas. Use as armas especiais quando puder

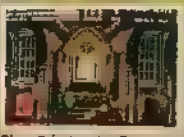


A última fase é a maior pedreira. Você vai ter que enfrentar a Morte, a sobrinha do Drácula, e o próprio Conde!



A Morte tem vários poderes - entre eles o de transformar-se em vários outros inimigos. Tremenda sacanagem!

Mais adiante você vai detonar esse monstro. Fique na posição da foto e pule a rabada do malandro



Ele o Príncipe das Trevas em pessoa! Sempre que ele estiver próximo acerte-o na cabeça. Ele não vai agüentar

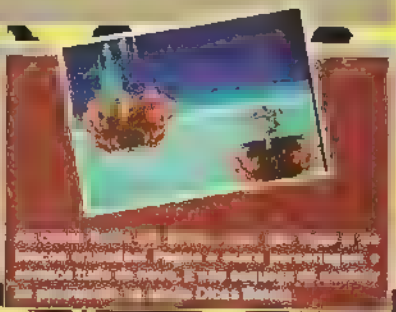
A Morte dá o maior trampo, vai e volta várias vezes. Cuidado com a foice dela

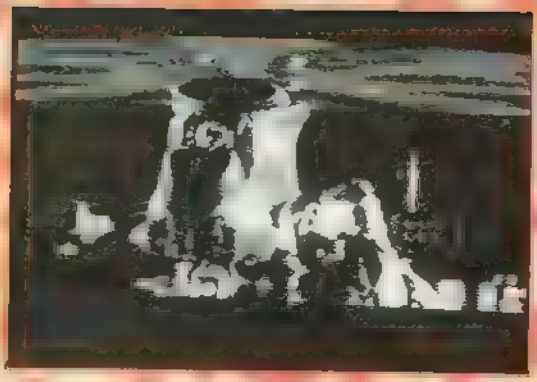
Quando ele subir para o alto da tela e se multiplicar, chovem raios! Tente ficar entre eles

Pensa que derrotou todo mundo? Que nada! Drácula volta na figura de um gárgula gigante

Olha o tamanho do cara! Fique sempre atacando, pule os ataques de fogo e depois corra para baixo dele batendo sempre

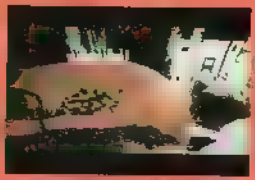
Foi um sufoco! Mas, se você é gamemaníaco fera, conseguiu acabar mais esse jogo





Reduzido ao tamanho de um micróbio, você vai ter que sobreviver a uma verdadeira viagem fantástica

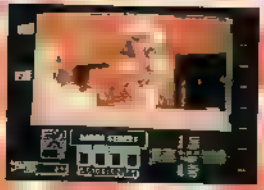
Se você é vidrado nos filmes da Sessão da Tarde, sabe do que estamos falando. A história de Microcosm é mesmo muito parecida com a de *Viagem Fantástica*, o grande clássico da ficção científica. É a mesma velha história: você é encolhido ao tamanho de uma célula e injetado no corpo de um ser humano, onde deve viajar pela corrente sanguínea até alcançar o cérebro. Mas há aqui uma diferença importante: do filme em vez de anticorpos e outras coisas que a gente ouve falar na escola, os inimigos são diabólicas nanomáquinas (máquinas miniaturizadas) colocadas ali para infernizar sua vida.



TIROTEIO MICROSCÓPICO

São cinco fases onde você deve percorrer certas partes do corpo humano e destruir as nano-máquinas: a Veia Cefálica, o Pulmão, o Coração, a Artéria Carótida e – é claro – o Cérebro. Seus veículos são dois submarinos superarmados e um traje pressurizado que você vai usar só na última fase. Claro, há os inevitáveis power ups para serem recolhidos no caminho (mas não me pergunte como eles foram parar lá!). Mas o mais engraçado é que mesmo provocando o maior tiroteio no interior do paciente, no fim você ainda salva a vida dele!

GROUND ZERO, TEXAS



Uma pequena cidade texana está em apuros com uma invasão extraterrestre em larga escala nas mãos. Os Reticulanos estão infiltrados na cidadezinha, disfarçados como seres humanos, e capturando os habitantes para congelá-los em frigoríficos como mero suprimento de carne. As ruas estão cheias de robôs superarmados e superblindados. O governador do Texas implorou ajuda ao Presidente, de modo que ele mandou um agente especial meio esquentadinho.

CUIDADO COM O GATILHO

Ground Zero tem alguns elementos de Night Trap, onde você controla algumas câmera e precisa estar no lugar certo na hora certa para detonar os Reticulanos. Mas, embora não use pistola, o estilo de jogo está mais para Mad Dog McCree: nada de atirar primeiro e perguntar depois, como de costume. É preciso tomar cuidado para não matar humanos por engano - e, infelizmente, você só descobre quem é quem quando eles puxam a arma! São dois discos com ateras reais e mais de 100 minutos de ação: uma grande pedida para seu Sega-CD.

A apresentação é muito louca, dá o maior clima de Missão Impossível. Você chega de helicóptero e já vai recebendo ordens...

Essas câmeras são como uma extensão de seu corpo. Você pode ver através delas - e atirar, também. Afinal, a tecnologia avança rápido...

Olha só o mapa da cidade: use-o para localizar os Reticulanos e saber o que está acontecendo

Você confia nesse cara do bar? De qualquer forma, melhor não sair atirando em todo mundo

Esta é a visão da sua câmara vendo um invasor. Mande bala!

Quando você atinge ou é atingido por um inimigo, sua câmera focaliza a vítima e mostra o osso para que você aprecie

Se enfrentar inimigos em dois locais diferentes ao mesmo tempo, feche uma das câmeras e mande bala nos que estiver de olho

No decorrer do game pintam seqüências cinematográficas, que colocam você por dentro do que está rolando. Aproveite e treine seu inglês

CARTAS

TAGMAR CONTRA-ATACA

Gostei muito da matéria sobre o encontro de RPG, mas, como um dos autores de O Desafio dos Bandeirantes, tenho reparos a fazer:
1-O Desafio dos Bandeirantes não se passa no Brasil de 1500, mas sim num mundo de fantasia inspirado no Brasil de 1650!
2-Foi uma acusação bastante grave o que Steve Jackson disse sobre o RPG Tagmar, e que a revista deveria ter apurado se era verdadeira. Sou jogador e conheço pessoalmente os autores de Tagmar (O Desafio dos Bandeirantes e Tagmar são publicados pela mesma editora). As regras e o mundo de Tagmar são totalmente diferentes de D&D, tendo apenas o mesmo estilo de ambientação - fantasia medieval -, mas com abordagens diferentes.
3-Todo sistema de RPG tem falhas, e ainda está para surgir um que seja perfeito. O próprio Jackson reconheceu que o GURPS tem muitas falhas sendo a maior delas o sistema de combate, que é lento demais.
4 Sugiro que, a esse respeito, a revista faça uma matéria analisando vários RPGs mostrando seus pontos fortes e fracos. Seria de muita ajuda para o público, como orientação aos jogadores. Claro que cada tribo vai defender seu jogo favorito, mas cabe ao bravo Capitão Ninja e seus aliados traçar um panorama real do mundo dos RPGs.

Luiz Eduardo Ricon de Freitas
Rio de Janeiro RJ

1-Pode me puxar a orelha.
2-Não cabe a nós contestar as opiniões pessoais de um entrevistado. Lembre-se de que Jackson afirmou naquela mesma entrevista, que não gostava de RPGs em videogames - coisa pouco interessante de ser publicada em uma revista como esta, não acha? Quanto a averiguar as informações, isso foi feito. Joguei Tagmar tendo o próprio autor como Game Master (claro que ele não sabia que um de seus jogadores era o Capitão Ninja disfarçado), e também achei que o jogo teve uma inspiraçãozinha no D&D. As regras e o mundo são mesmo diferentes é verdade, mas isso de pouco adianta. O que leva um jogador a optar por um sistema de RPG é justamente a ambientação. Em RPG, o tema é tudo;
3-Certíssimo. Todo RPG tem falhas, e em nenhum momento isso foi contestado na entrevista. Mas o fato é que alguns sistemas têm *mais* falhas que os outros, como é o caso de Tagmar.
4 Análises de RPGs estarão sempre presentes na GAMERS, que terá um espaço maior para esse tipo de jogo. Pode conferir já nesta edição. E obrigado pelo "bravo Capitão Ninja"!

POLÊMICAS

Tudo na manha, galera? E o Capitão Ninja, ainda gamadão na Chun Li? Aquela dica do Street Fighter II em que o Guile puxa uma metralhadora é verdade mesmo?

Rodrigo Brum
Joinville SC

Dizem por aí que meu coração está balançando depois que apareceu a Cammy, aquela lolinha britânica do Super Street Fighter. Tudo mentira. São só fofocas para me deixar mal com a Chun Li. Vamos repetir a polêmica dica do Guile: basta jogar no modo "1 player" e digitar ↑↑↓↓←←→→AABBXXYYRRL, setenta vezes durante a luta. E, se alguém aí acreditou nisso, temos também alguns terrenos na Lua para vender.

OVERGAME

Esta verdadeira máquina de zerar jogos não é um simples mortal. Mesmo antes do surgimento do primeiro cart de 16 megas, Overgame já planejava sua gloriosa revelação em sua videobase. Passou longos e dolorosos dias em seu covil cibernético, apenas esperando pela chegada de uma revista digna de seus conhecimentos. Já jogou nada menos que 121 jogos de SNES até o envio desta carta, dos quais teve a perícia de fechar 49 (incluindo Sim City, Final Fantasy II, Zelda III e Shadowrun). Não não sei seu nome, apenas sigo suas ordens. Segundo meu mestre, o melhor console é o Super Nintendo e a melhor revista nacional é a de vocês. Ele passará os próximos meses em concentração, mas aguardem. Overgame voltará!

Overgame Inc.
Rio de Janeiro RJ

Então você resolveu aparecer, Overgame! Aqui é o Capitão Ninja, seu arqui-inimigo e não vou descansar enquanto não me vingar de você pela surra que deu na minha amada Chun Li. Depois de você será a vez do dr. Robotnik, Bowser Koopa, Vega, Shang Tsung e tudo quanto é vilão de videogame. Seus dias de tirania no mundo dos games chegaram ao fim.

CAPITÃO SAMURAI

*Yallo, pessoal da GAMERS. Meus cumprimentos ao Capitão Ninja pela resposta que deu ao David Cesar de Lima - o tal que disse que a Chun Li era namorada dele. Tá certo. Temos mais é que defender o que é nosso, e é por isso que vou logo avisando: **A CAMMY É MINHA, NINGUÉM TASCA, EU VI PRIMEIRO!** E dou uma biaba no primeiro otário que se meter a engraçadinho com ela.*
P.S. Vale para você também, Capitão Ninja.

Capitão Samurai,
Belém - PA

Ahá! Capitão Samurai, heim? Finalmente, um adversário digno do Capitão Ninja. Aqueles trouxas do Street Fighter II e Mortal Kombat não davam nem para o começo. Só uma coisinha, xará, espero que você seja mesmo bom de briga, porque, com uma gata como a Cammy, não vai ser fácil enfrentar as investidas dos gamemaníacos. Sei o que digo: tenho experiência nisso. Boa sorte. P.S. Afinal, o que é "biaba"?

VEGA OU BALROG?

Achei a revista animal, e adorei o poster do Bubsy. Que tal se na próxima edição viesse um do Vega? Sou vidrado nele, acho o melhor guerreiro de Street Fighter II

Armando Hussein
Copacabana - RJ

Hussein? Você não é parente do Saddan, é? Bom, até que dá para pensar no poster, mas depende de *qual* Vega você está falando. Lembre-se que o pessoal dos States bagunçou os nomes dos chefes, e o que vale mesmo são aqueles da versão japonesa. O *verdadeiro* Vega é o chefão final, que os americanos chamaram de M. Bison. Você deve estar se referindo ao Balrog - e, vaidoso do jeito que ele é, o cara ia adorar um poster só dele!

MAIS RPG

Adorei o segundo número, especialmente a matéria sobre o I Encontro Internacional de RPG. Continuem falando sobre esse tipo de jogo. Aliás, existe alguma revista ou fanzine sobre RPG?

Leonardo Augusto
Porto Velho - RO

Se você manja um pouco de inglês pode optar por dois bons títulos importados: a *Pyramid*, da Steve Jackson Games; e a *Dragon magazine*, da TSR. Ambas as revistas podem ser encontradas em livrarias especializadas. No Brasil, com exceção da GAMERS, há apenas alguns fanzines que falam sobre o assunto - como o Morbius, entre outros.

DECLARANDO AMOR AOS GAMES

Pela primeira vez em uma revista de games, uma declaração de amor. Gabriela, você é mais bonita que a Chun Li e a Time Gal juntas. Você dá de dez a zero na Sonya Blade e em todas as outras mulheres. Por você, enfrento o Capitão Ninja e o M. Bison de uma só vez - e ainda coloco o Shang Tsung a nocaute. Fique sempre sabendo que me ajoelho e rastejo por você.
P.S.: Desculpe pela letra, mas são 22:00 hs e estou com sono

Guilherme Mendes de Araújo
Florianópolis - SC

Também sou um romântico, e por isso vou perdoá-lo por ter me colocado no meio da sua declaração de amor - e, pior ainda, lado a lado com o Mike Bison. Essa Gabriela deve ser mesmo um avião. Até acredito que ela seja bonita como a Time Gal ou a Sonya - mas, mais gata que a Chun Li, isso nunca! Está desafiado para um duelo de honra amanhã. Agora vai dormir!

PIADISTA

Estou mandando uma dica decente para o Capitão Ninja no jogo McKids in Teasure Land, para derrotar o Azedão, é só jogar um pacote de cinco quilos de açúcar na cabeça dele. E repararam que o E.Honda emagreceu? É que ele está comendo só 15 Kg de sushi e apenas 10 litros de missô.

Flávio Luiz P. de Faria
São Paulo - SP

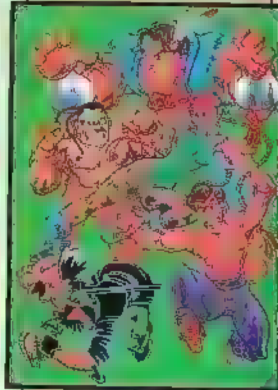
Alguém aí, jogue um tomate podre nesse cara!

FÃ DOS QUADRINHOS

Achei essa revista ProGames muito legal, e gostei muito do tipo de desenho das Dicas do Capitão Ninja. Queria saber como vocês conseguem desenhar os personagens

Fábio Rodrigues Chabregas
Mogi-Mirim - SP

Não esqueça, Fábio, que agora a revista se chama GAMERS. Se você curte quadrinhos, então vai se esbaldar daqui pra frente; agora, além da tradicional página de Dicas do Capitão Ninja, cada edição da GAMERS terá uma história completa de dez páginas. Agora, se está a fim de largar um pouco o videogame e partir pro desenho, só precisa mandar sua obra de arte para ser publicada na seção Feras do Traço. Ok?



Já cometemos erros feios nesta revista, mas em GAMERS ESPECIAL PRÉ-ESTRÉIA houve uma gafe que derruba todas as outras: na matéria sobre os novos guerreiros do Super Street Fighter II, as indicações dos golpes *não saíram!* Tremenda presepada. Para compensar a nossos leitores pela burrada, estamos mostrando os golpes como deviam ser. E que ninguém diga que não reconhecemos nossos erros!

DEE JAY
Double Dread: ← (c) → + chute
Max Out: ← (c) → + soco
Machine Gun Punch: ↓ (c) ↑ + soco

CAMMY
Cannon Drill: ↓↘→ + chute
Thrust Kick: →↓↘ + chute
Spinning Knuckle: ←↙↓↘→ + soco

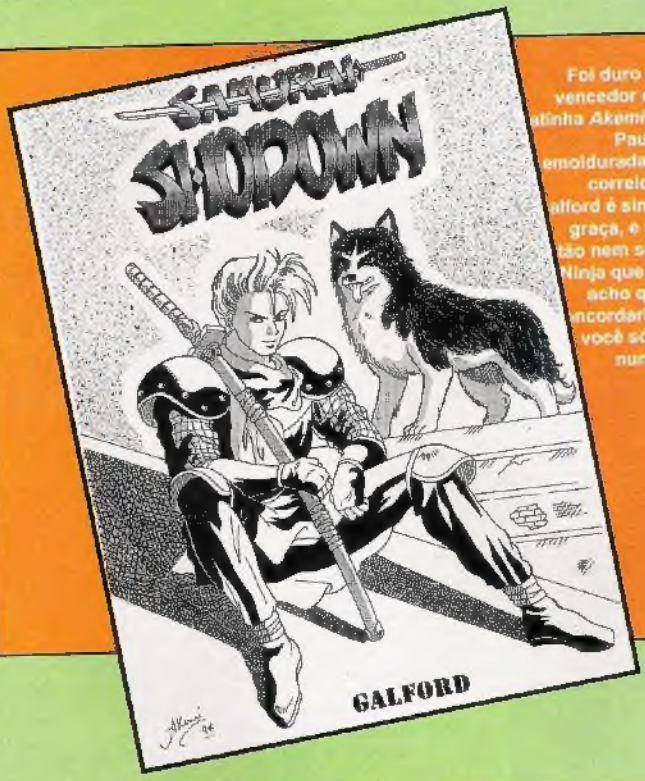
FEI LONG
Rekka Ken: ↓↘→ + soco (3 vezes)
Flaming Dragon Kick: ←↓↙ + chute

THUNDER HAWK
The Hawk: os três botões de soco durante o pulo
Thunder Strike: →↓↘ + soco
The Storm Hammer: 360° + soco

[illegible] Elogios? Reclamações? Papo-furado? Pode escrever. Topamos qualquer [illegible]
Caixa Postal 19074 - CEP 04599-970 - São Paulo - SP

FERAS DO TRAÇO

JÁ PINTARAM OS PRIMEIROS ARTISTAS DA GAMERS. E, A PARTIR DE AGORA, BOLAMOS UM INCENTIVO PARA VOCÊS: EM CADA EDIÇÃO O MELHOR DESENHO SERÁ PREMIADO COM UMA ARTE ORIGINAL DO CAPITÃO NINJA, AUTOGRAFADA E EMOLDURADA. ENTÃO, O QUE ESTÁ ESPERANDO? ENVIE SUA OBRA PRIMA PARA A CAIXA POSTAL 19074 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP.



Foi duro escolher, mas o vencedor desta edição é a atinha *Akemi Nakami*, de São Paulo - SP. Sua arte emoldurada vai chegar pelo correio. Ela afirma que alford é simplesmente uma graça, e seu cachorrinho tão nem se fala. O Capitão Ninja que me perdoe, mas acho que até a Chun Li ncordaria." Ora, Akemi... você só diz isso porque nunca me viu sem a máscara...

Edmilson da Silva Ribeiro, de São Paulo - SP, mandou um montão de desenhos - mas, embora estivessem todos muito bons, só conseguimos espaço para dois deles. Parabéns, Ed.

Esta gata é obra de *Wagner Marciano da Costa*, de Valinhos - SP. Ele bolou um jogo de luta de bárbaros, e ela é um dos lutadores. Seu nome é Hanna Blade. Vai ser um jogão, heim, Wagner?

Este Predator X Aliens foi enviado por *Daniel D'Avila Pereira Barbalho*, de Natal - RN. Mas... será que o Predador é assim tão narigudo?

E, finalmente, aqui está o desenho daquele que afirma ser o namorado da Cammy: o *Capitão Samurai*, de Belém - PA. O cara avisa que dá uma "biaba" em quem se meter com ela (seja isso o que for!).

DICAS DO
CAPITÃO NINJA

DESTA VEZ VAMOS ARREPIAR OS NOVOS LUTADORES DE:

GAMERS é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA. Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - SP - Fones: 266, 3166 - 265, 1127 - Diretores: Hercilio de Lourenzi e Marcelo Cassaro - Consultoria Técnica: REDE PROGAMES - Consultores: Francisco Motta, Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito e Tarcisio Motta. - Colaboradores: Darius Ross (jogos) e Orlando Araujo (fotografia) - Impressão: Arthy - Distribuição: DINAP

CENTRAL DE VENDAS DE CARTUCHOS USADOS

A partir de agora a **PROGAMES** oferece aos lojistas uma grande variedade de cartuchos originais usados, para quem precisa aumentar o acervo de sua locadora.
São muitas as vantagens:

- Venda a prazo
- Preços especiais
- Grande variedade de títulos para diversos sistemas
- Cartuchos testados e garantidos
- Cartuchos originais, com estojo e capa em perfeito estado

Solicite listagem com títulos disponíveis!

LOJISTA

Se você já possui uma locadora de videogames e deseja dar um impulso em seus negócios, transforme sua locadora em uma loja **PROGAMES**.
Consulte nosso departamento de Franchising.

PROGAMES

FRANQUIA PROGAMES

FAÇA O INVESTIMENTO CERTO

Invista no mercado que está em plena ascensão, rápido retorno do investimento, juntamente com a marca líder neste segmento. Solicite informações junto ao nosso departamento de Franchising.

REDE DE LOJAS PROGAMES

ONDE VOCÊ ENCONTRA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

CIDADE DE SÃO PAULO
MATRIZ: LAPA - R. Pio XI, 856 - CEP 05060-000
Tels. (011) 831-0444 / 831-5787 / 261-7935
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401-200
Tel. (011) 950-5929
TATUAPÉ - R. Sara do Japi, 859 - CEP 03309-000
Tel. (011) 941-9957
V. MARIANA - Av. Domingos de Morais, 2218 s/ loja
CEP 04036-000
Tel. (011) 549-7383
PINHEIROS - R. Lisboa, 344 - CEP 01424-020
Tel. (011) 280-3220
MOOCA - R. Juventus, 831 - CEP 03124-020
Tel. (011) 591-0039
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - CEP 03445-060
Tel. (011) 295-1190
JD. S. BENTO - R. Tupiguaés,140 (Trav. Av. Braz Lame)
CEP 02022-000
Tel. (011) 950-9510
JD. TREMEMBÉ - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 s/ loja
CEP 02306-004
Tel. (011) 953-6743
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - CEP 04544-051
Tel. (011) 822-0515
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - CEP 04206-000
GRANDE SÃO PAULO
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 / 1º and. - CENTRO
CEP 07110-000
Tel. (011) 209-0971
SÃO BERNARDO DO CAMPO - R. Municipal, 448 - CEP 09710-210
Tel. (011) 452-2512
INTERIOR DE SÃO PAULO
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189 / B - CENTRO - CEP 19900-000
Tel. (0143) 22-2424
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
CEP 12245-010
Tel. (0123) 41-7250
OUTROS ESTADOS
BAHIA
SALVADOR - R. Ceará, Shopping Ponto 7 - Loja 18 - PITUBA
CEP 41830-450
Tel. (071) 248-0135
SENHOR DO BONFIM - R. Juviniano Duarte, 38 - CEP 48970-000
Tel. (075) 541-1776
BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - Bl. E - Loja 64 - CEP 71000-000
Tel. (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - Bl. J - Loja 62 - CEP 70650-000
Tel. (061) 234-8822
PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego,200 -Sala 112 - TAMBAÚ -CEP 58035-000
Tel. (083) 226-2369
PERNAMBUCO
RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 -BOA VIAGEM - CEP 51020-220
Tel. (081) 465-4029
RIO DE JANEIRO
TIJUCA - R. Major Avila, 242 - Loja F - CEP 20511-140
Tel. (021) 264-8336